

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dalam hal kekuatan rohani keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Alanur et al., 2023). Pendidikan adalah suatu upaya pendidik untuk memberikan persiapan kepada generasi muda dalam menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era dunia ini. Sehingga pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas, karna pada dasarnya pendidikan juga sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, dan sebagai pendukung manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam literasi digital (Dwijayani, 2019).

Literasi digital merupakan suatu upaya pembelajaran berbasis media digital, dimana adanya penggabungan antara ilmu pendidikan dengan teknologi. Dimana, literasi digital awalnya di rasa sulit di laksanakan karena kurangnya minat guru dalam menggunakan platform digital pada proses pembelajaran, serta kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan teknologi digital (Simbolonet al., 2022). Literasi digital saat ini mulai di gunakan dalam

pembelajaran di sekolah yang di alihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) (Hasanah & Setiaji, 2019). Penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini guru menggunakan berbagai aplikasi digital seperti *whatsapp*, *classroom*, *goggle doc*, dan *goggle form* bahkan *video conference* seperti *zoom* dan *gogle meet* di beberapa sekolah dasar sudah digunakan. Lazonder, dkk (2020) mengemukakan setiap tahunnya literasi digital siswa mengalami peningkatan yang berpengaruh terhadap pemahaman bacaan dan matematika, terutama pada literasi digital media video animasi.

Media video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggabungkan komponen gambar bergerak dan audio pelengkap, seperti video dan film. Menurut (Widyahabsari et al., 2023) mengemukakan bahwa media video animasi artinya media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Pada pembelajaran yang menggunakan media video animasi akan menjadikan materi yang menarik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang di pelajari. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan proses pembelajaran, pembelajaran dalam kelas tidak bersifat monoton dan konvensional, melainkan bersifat menyenangkan, kreatif, serta bervariasi. Dimana video animasi dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dengan demikian peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran video animasi dan menerapkan teknik asosiasi dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien (R. Nisa, 2022).

Teknik asosiasi merupakan suatu teknik turunan dari peta konsep, dimana siswa dituntut dapat mengasosiasikan sebuah kata. Berasosiasi bermaksud agar siswa tampil mencari pertautan berhubungan antara suatu benda dengan benda lain yang keberadaanya saling melengkapi (adrullah, 2020). Jadi melalui teknikasosiasi ini dapat menjadikan siswa agar jalannya pembelajaran menjadi lebih baik serta membantu mengembangkan potensi berpikir secara kreatif dan memfokuskan perhatian siswa pada inti persoalan, imajinasi, serta menyelesaikan suatupermasalahan dan memberikan kebebasan intelektual yang tak terbatas kepada siswa. Cara ini diberikan agar cara berpikir siswa lebih terbuka secara kritis dan kreatif.

Berpikir kreatif merupakan proses menemukan atau menghasilkan ide yang baru ketika siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif di harapkan siswa mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan yang akan dihadapi di masa depan (Siregar et al., 2020). Berpikir merupakan suatu aktivitas mental yang terjadi ketika seseorang dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan. Pada hakikatnya, berpikir kreatif berkaitan dengan penemuan sesuatu, yang telah ada (Sari & Montessori, 2021). Menurut Hariman (2017:120), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti dan akhirnya melaporkan hasilnya. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan menganalisis sesuatu berdasarkan data atau informasi

untuk menghasilkan ide-ide baru dalam memahami sesuatu.

Dari hasil observasi awal pada hari Kamis, 15 Februari 2024 kepada wali kelas IV SD Negeri 228 Palembang, diketahui bahwa terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat berjalannya proses pembelajaran. Permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar didalam kelas tersebut, terdapat dua kendala yaitu pada guru dan siswa. Dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran secara konvensional. Seperti kurangnya penggunaan metode, model dan media pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran siswa cenderung pasif. Karena metode yang sering digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, diskusi kelompok dan tanya jawab, sehingga menyebabkan siswa kurang fokus pada saat pembelajaran. Sedangkan model dan media sangat jarang digunakan oleh guru saat pembelajaran berlangsung, beberapa faktor yang menghambat media pembelajaran jarang digunakan yaitu fasilitas sekolah yang kurang memadai, faktor ekonomi dan faktor usia. Media video sangat rumit dibuat oleh guru apalagi guru yang sudah senior sehingga akan menyebabkan mereka kesusahan.

Pada siswa terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar dalam kelas khususnya kelas IV. Kendala tersebut antara lain adalah kurangnya pemahaman siswa untuk belajar PPKn, terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku siswa cepat lupa dengan materi yang telah diajarkan serta seringkali pembelajaran PPKn dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami materinya terutama pada materi norma dalam adat istiadat daerahku, kurangnya keaktifan siswa dalam kelas pada saat pembelajaran sedang

berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran membuat pandangan siswa tidak terfokus, mencoret - coret kertas dan mengobrol dengan temannya. Pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang berusaha untuk aktif menjawab, siswa juga kurang memiliki rasa percaya diri dan keberanian untuk menjawab pertanyaan karena merasa takut jawabannya salah. Jika hal ini dibiarkan maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan kondusif saat pembelajaran berlangsung didalam kelas memungkinkan guru harus dapat mengubah atau mencari cara yang lebih menyenangkan disaat memberikan pembelajaran agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran berlangsung, misalnya dengan menggunakan media dan materi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, salah satunya dengan menggunakan literasi digital video animasi di dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian (Nadia et al., 2021) dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA”. Menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual animasi terdapat pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD Negeri 8 Parit Tiga. Selanjutnya hasil (S. R. Putri & Ahmadi, 2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas IV termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 71,10%, tingkat literasi digital pada siswakelas IV termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 51,70%, tingkat minat baca siswa kelas IV setelah diberikan video pembelajaran termasuk

dalam kategori tinggi yaitu sebesar 43,6%, tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu sebesar 47,0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Dengan Teknik Asosiasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa”**.

1.2 Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan sebelumnya diidentifikasi permasalahan yang timbul yaitu: Kurangnya media pembelajaran ketika proses pembelajaran didalam kelas.

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Guru hanya berpatokan pada buku/tematik saja.
- 3) Siswa kurang berpartisipasi ketika pembelajaran di dalam kelas.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di sampaikan, peneliti membatasi penelitian ini pada: Pengaruh Literasi Digital Video Animasi Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Dengan Teknik Asosiasi Terhadap Berpikir Kreatif Siswa.

- 1) Literasi digital video animasi dengan teknikal asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

- 2) Materi PPKn untuk siswa kelas IV semester genap yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi norma dalam adat istiadat daerahku.
- 3) Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 228 Palembang .

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini adalah apakah literasi digital video animasi berpengaruh pada materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini dan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang literasi digital video animasi materi norma dalam adat istiadat daerahku dengan teknik asosiasi terhadap berpikir kreatif siswa.

b. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini, membantu peserta didik untuk memahami materi yang diberikan karena media pembelajaran tersebut berupa literasi digital video animasi serta menggunakan teknik asosiasi. Sehingga dapat tercipta sebuah pembelajaran yang tidak hanya menarik, menyenangkan namun juga efektif dan efisien.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dan dapat dijadikan acuan apabila melakukan penelitian dengan topik permasalahan yang sama.